

# ACTIVE LEARNING IN MY SCHOOL AND CLASSROOM

*Agrupamento de Escolas de Canas de Senhorim*



## Experiências a partilhar...

*Graça Rocha, Fátima Coelho, Marília Ferreira e Paula Almeida*

A Inteligência Artificial, solicitou à Escola uma mudança consciente na seleção das suas práticas de ensino e aprendizagem, o que desperta cada vez mais, nos docentes, a necessidade de procurarem formação nesta área.

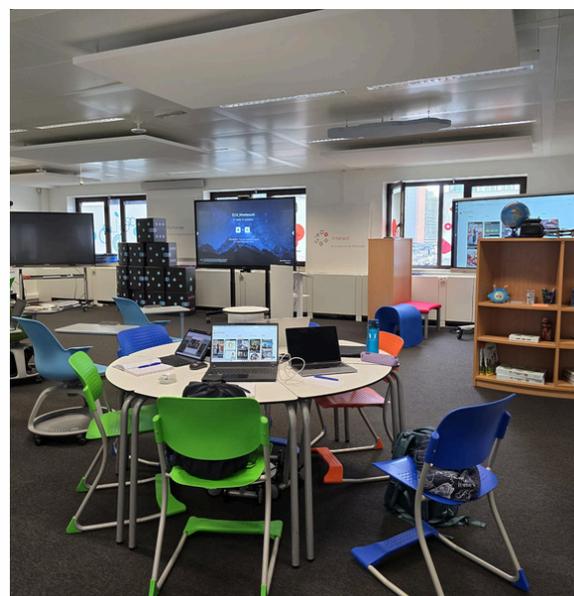
Neste curso, os formandos tiveram a oportunidade de abordar uma pedagogia de aprendizagem ativa centrada no aluno. Puderam, ainda, experimentar e explorar diferentes configurações do espaço educativo, integrando a tecnologia educacional em possíveis cenários de aprendizagem.

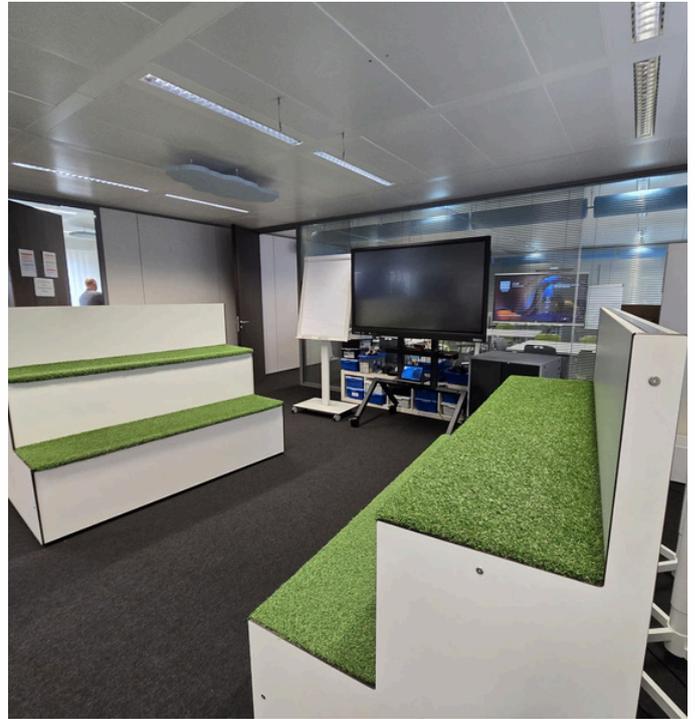
O curso decorreu na *Future Classroom Lab* com seis zonas de trabalho, cada uma representando um conceito pedagógico diferente. O principal objetivo do curso consistiu em levar os participantes a serem capazes de entender os diferentes parâmetros para organizar a aprendizagem, de acordo com os princípios da aprendizagem ativa e promover a sua capacitação para fazer mudanças, tanto nas suas práticas de ensino, como ao nível da organização escolar. Foi introduzida a ideia de que as ferramentas online contribuem para mudanças sustentáveis.

O curso, que combinou atividades práticas e informações básicas, foi direcionado para professores que desejam adaptar os princípios da aprendizagem ativa, nas suas práticas de ensino, e para quem defende a adaptação de espaços de aprendizagem, nas suas escolas.

## 2Teach2eu

Curso Estruturado “Active Learning in my School and Classroom”, integrado no projeto n.º 2024-1-PT01-KA121-SCH-000210201 desenhado e coordenado pelo Centro de Formação EduFor, financiado pelo programa Erasmus + .





## Objetivos do curso

- Descobrir a *Future Classroom Lab*, as suas zonas de aprendizagem e tecnologias;
- Adquirir conhecimentos sobre pedagogia ativa;
- Explorar formas de mudar de dinâmicas de sala de aula estáticas para dinâmicas ativas;
- Descobrir ferramentas e metodologias para aumentar a interação, criatividade e colaboração em sala de aula;
- Explorar a forma como as ferramentas digitais educacionais, empoderadas pela IA, podem apoiar a aprendizagem ativa;
- Gamificar atividades da sala de aula;
- Aprender novas técnicas de avaliação;
- Experienciar e aprender sobre novos cenários de aprendizagem numa *Future Classroom*.



*Aprender é a única riqueza que ninguém te pode tirar.*

# Aprender e praticar para ensinar

Graça Rocha, Fátima Coelho, Marília Ferreira e Paula Almeida

A dinâmica do curso versou, na sua essência, os 7 princípios da pedagogia ativa, como modelo a reter no processo de ensino/aprendizagem atual:

## 7 PRINCÍPIOS-CHAVE DA APRENDIZAGEM ATIVA

De acordo com o ChatGPT

**Envolvimento**- Os alunos participam ativamente do processo de aprendizagem em vez de receber informações passivamente.

**Colaboração** - A aprendizagem acontece, habitualmente, em grupos ou por meio da interação entre pares, incentivando a discussão.

**Pensamento crítico** - Os alunos refletem sobre o que estão a aprender para aprofundar a compreensão.

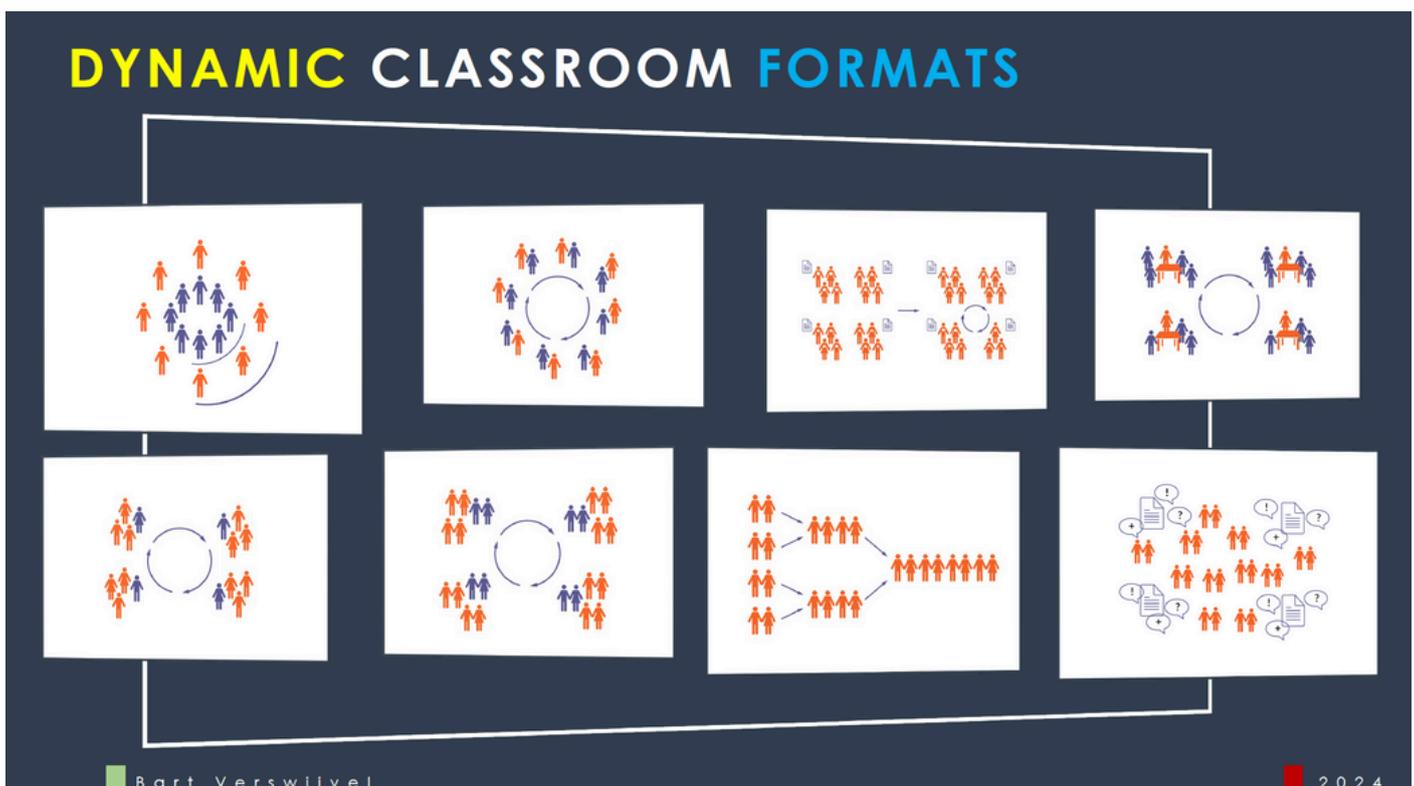
**Resolução de problemas** - As atividades geralmente envolvem desafios do mundo real que exigem a aplicação do conhecimento.

**Experiência prática** - A aprendizagem ocorre por meio da prática, como experiências, estudos de caso ou simulações.

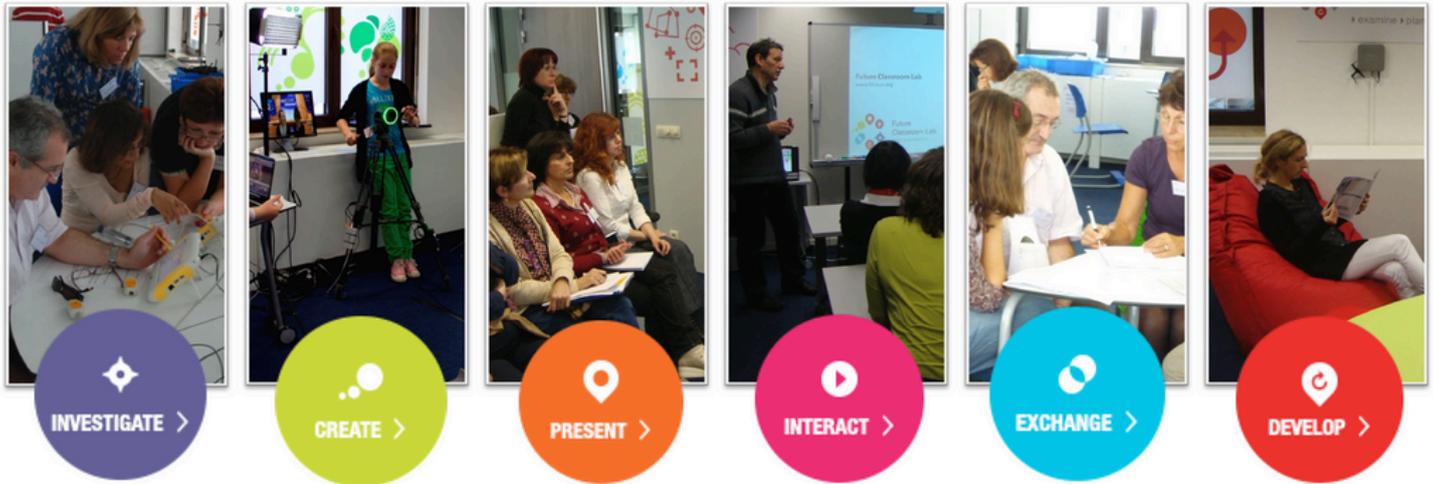
**Feedback imediato** - Os alunos recebem *feedback* oportuno para ajudá-los a ajustar a sua compreensão e abordagem.

**Aprendizagem autodirigida** - Incentivar os alunos a apropriarem-se da sua aprendizagem, por meio de investigação e exploração.

A disposição da sala, com várias zonas de trabalho e o mobiliário de fácil deslocação, promovem novas dinâmicas de sala de aula. As salas de aula estáticas não ajudam a promover a aprendizagem ativa, na medida em que condicionam a movimentação dos alunos. Foram, então dadas algumas sugestões de salas de aula dinâmicas e zonas de aprendizagem, que podem ser vistas nas imagens abaixo.



# Learning zones



Este curso estruturado suportou informações, reflexões, opções e experiências, num ambiente de Inteligência Artificial Gerativa (IAGen), em contexto de ensino e de aprendizagem, em que as “máquinas computacionais” raciocinam, aprendem e atuam de forma semelhante à inteligência humana, envolvendo escalas megalómanas.

O trabalho realizado, ao longo das sessões, permitiu descobrir e explorar as potencialidades das diferentes aplicações apresentadas (cerca de quarenta).

<a href="http://whichfaceisreal.com">whichfaceisreal.com</a>	<a href="http://adobe.com/express">adobe.com/express</a>	<a href="http://hedra.com">hedra.com</a>	<a href="http://blooket">blooket</a>
<a href="http://heygen.com">heygen.com</a>	<a href="http://openart.ai">openart.ai</a>	<a href="http://d-id.com">d-id.com</a>	<a href="http://genially">genially</a>
<a href="http://notebooklm.google.com">notebooklm.google.com</a>	<a href="http://suno.com">suno.com</a>	<a href="http://colossyan">colossyan</a>	<a href="http://kialoedu">kialoedu</a>
<a href="http://napkin.one">napkin.one</a>	<a href="http://elevenlabs.io">elevenlabs.io</a>	<a href="http://snorkl">snorkl</a>	<a href="http://quizalize">quizalize</a>
<a href="http://kling.ai">kling.ai</a>	<a href="http://notegpt.com">notegpt.com</a>	<a href="http://hummy.ai">hummy.ai</a>	<a href="http://whichfaceisreal.com">whichfaceisreal.com</a>
<a href="http://mizou.com">mizou.com</a>	<a href="http://tinywow.com">tinywow.com</a>	<a href="http://audiopen.ai">audiopen.ai</a>	<a href="http://magicschool">magicschool</a>
<a href="http://zeef.com">zeef.com</a>	<a href="http://heygenlabs">heygenlabs</a>	<a href="http://breshna.io">breshna.io</a>	<a href="http://actionbound">actionbound</a>
<a href="http://aspace.com">aspace.com</a>	<a href="http://web.diffit.me">web.diffit.me</a>	<a href="http://quizletlive">quizletlive</a>	<a href="http://goosechase">goosechase</a>
<a href="http://schoolai.com">schoolai.com</a>	<a href="http://eduaide">eduaide</a>	<a href="http://30secondsjukebox">30secondsjukebox</a>	<a href="http://novigado">novigado</a>

Destas ferramentas, destacamos aquelas que nos pareceram mais profícuas para a nossa prática letiva:

- **mizou.com**: plataforma que permite criar o nosso próprio *chatbot* com facilidade, sem precisar de competências de codificação. Pode ser personalizado para se adequar exatamente às nossas necessidades, podendo, por exemplo, criar uma interação com uma personalidade histórica.
- **heygenlabs**: permite gerar um avatar interativo, a partir de uma imagem e de um texto escrito. Os alunos podem, por exemplo, submeter um texto e uma foto sua e a aplicação gera o avatar a falar em qualquer língua.
- **magicschool**: plataforma que oferece ferramentas e recursos para educadores agilizarem tarefas administrativas e aprimorarem estratégias de ensino.
- **novigado**: ferramenta criada para ajudar educadores a desenvolver e implementar cenários de ensino inovadores, promovendo a aprendizagem ativa e o envolvimento dos alunos.

Este curso revelou-se uma experiência transformadora, proporcionando um alicerce sólido para a adoção e implementação dos princípios da aprendizagem ativa. Através da exploração da Future Classroom Lab, do contacto com metodologias inovadoras e da experimentação de ferramentas digitais potenciadas pela Inteligência Artificial, tornou-se evidente a necessidade de repensar os espaços e as dinâmicas de ensino, tornando-os mais flexíveis, interativos e centrados no aluno.

A integração de tecnologias emergentes, aliada a estratégias pedagógicas ativas, possibilita não apenas a otimização do processo de ensino e aprendizagem, mas também o fortalecimento da criatividade, da colaboração e da autonomia dos alunos. A diversidade de aplicações exploradas - desde a criação de *chatbots* personalizados até ao desenvolvimento de avatares interativos - demonstrou o impacto significativo que a inovação tecnológica pode ter na personalização da aprendizagem e na motivação dos alunos.

Desta forma, este percurso formativo consolidou não apenas conhecimentos técnicos e pedagógicos, mas também fomentou uma reflexão crítica sobre a evolução dos ambientes de aprendizagem. A transição de modelos estáticos para abordagens dinâmicas surge, assim, como um imperativo para a construção de uma educação mais envolvente, significativa e adaptada às exigências do século XXI.

